

MEMBUAT KUIS INTERAKTIF DENGAN FLASH 8

Oleh : Heribertus Heri Istiyanto, S.Si
Email : sebelasseptember@yahoo.com
Blog : <http://istiyanto.com>

Pada bagian yang kedua ini akan dibahas langkah-langkah pembuatan kuis interaktif. Bentuk pertanyaan pada kuis ini adalah pilihan ganda dengan 4 pilihan jawaban untuk setiap soalnya. Sebagai contoh pada tutorial ini akan diberikan 5 soal. Sebelum Anda membuat dalam aplikasi flash sebaiknya Anda mempersiapkan soal-soal dan jawabannya. Berikut soal-soal yang digunakan dalam tutorial ini:

Soal no. 1:

Integer dalam pemrograman Pascal disebut juga

- A. Bilangan real
- B. Bilangan rasional
- C. Bilangan asli
- D. Bilangan bulat (*)

Soal no. 2:

Macromedia Flash termasuk aplikasi berbasis

- A. Bitmap
- B. Vektor (*)
- C. Pixel
- D. Animasi

Soal no. 3:

Komponen database untuk menyaring data disebut

- A. Table
- B. Form
- C. Query (*)
- D. Report

Soal no. 4:

Domain .uk adalah domain untuk negara

- A. Ukraina
- B. Australia
- C. Inggris (*)
- D. Jepang

Soal no. 5:

Tag dalam HTML yang digunakan untuk membuat hyperlink adalah

- A. <hyperlink>
- B. <href>
- C. <a> (*)
- D. <link>

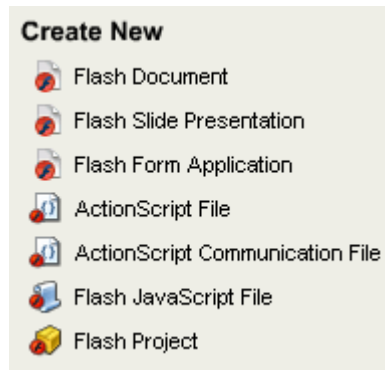
Keterangan:

Yang diberi tanda (*) adalah jawaban dari masing-masing soal.

Oleh : Heribertus Heri Istiyanto, S.Si
Email : sebelasseptember@yahoo.com
Blog : <http://istiyanto.com>

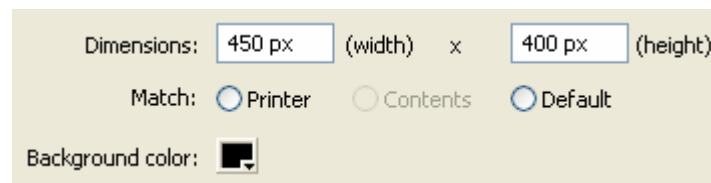
Berikut langkah-langkah pembuatan kuis interaktif menggunakan Macromedia Flash Pro 8:

1. Ketika Anda pertama kali masuk Flash 8, pilih Create New → Flash Document.



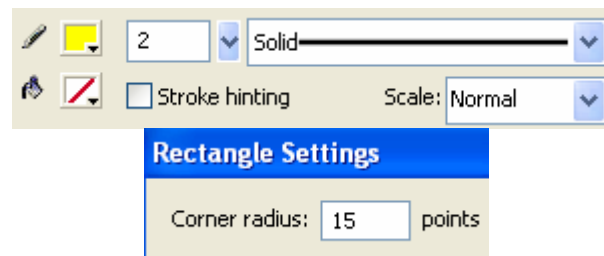
Gambar 1.1: Tampilan untuk memilih Flash Document

2. Tekan Ctrl+J (Document Properties) untuk melakukan pengaturan pada dokumen atau stage. Ganti Dimensions, untuk lebar (width) menjadi 450px dan tinggi (height) menjadi 400. Pilih warna background sesuai dengan pilihan Anda. Kali ini warna background dibuat sama untuk setiap stage.



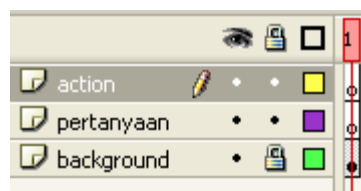
Gambar 1.2: Mengubah warna background

3. Gunakan Rectangle Tool untuk membuat bingkai pada layar, pilih warna untuk Stroke Color dan pilih tanpa warna untuk Fill Color. Pilih ketebalan 2 untuk bingkai. Jangan lupa untuk mengganti Corner Radius menjadi 15 points.



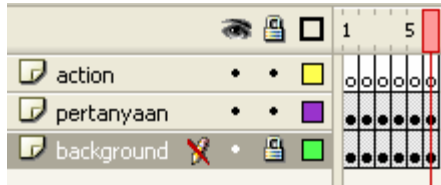
Gambar 1.3: Mengatur properti background

4. Ganti nama layer menjadi background dan kunci layer. Tambahkan 2 layer, dan ganti nama layer menjadi pertanyaan dan action.



Gambar 1.4: Susunan awal layer

5. Pilih layer pertanyaan frame 1, buat teks judul: “KUIS INTERAKTIF DENGAN FLASH 8”, kemudian ketikkan pertanyaan nomor 1.
6. Pilih frame 2 sampai dengan frame 6 pada semua layer (Ctrl+Shift+Klik) kemudian tekan F6 untuk Insert Keyframe.



Gambar 1.5: Menambah keyframe

7. Pilih layer pertanyaan pada frame 2 dan ganti dengan pertanyaan nomor 2.

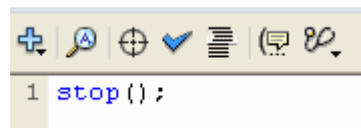
Oleh : Heribertus Heri Istiyanto, S.Si
 Email : sebelasseptember@yahoo.com
 Blog : http://istiyanto.com

8. Lakukan hal yang sama dengan langkah ke-7 untuk frame 3, 4 dan 5 dengan mengganti pertanyaan dan jawaban sesuai nomor soal.
9. Ubah semua pilihan jawaban dalam setiap soal menjadi tombol (button) dengan menggunakan F8.
10. Tambahkan efek pada semua tombol agar ketika kursor diletakkan di atas tombol pilihan atau tombol ditekan, tombol akan berubah warna.



Gambar 1.6: Menambahkan efek pada tombol

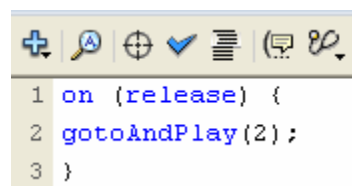
11. Tambahkan script stop(); pada setiap frame di layer action dengan menggunakan F9.



Gambar 1.7: Script pada layer action

12. Tambahkan script berikut pada setiap tombol dengan ketentuan:

- a. Untuk tombol pilihan dengan jawaban yang salah:



Gambar 1.8: Script untuk pilihan jawaban salah

- b. Untuk tombol pilihan dengan jawaban yang benar:

```

1 on (release) {
2 gotoAndPlay(2);
3 skor++;
4 }

```

Gambar1.9: Script untuk pilihan jawaban benar

Keterangan:

Anda dapat menambahkan script tersebut dengan memilih tombol yang akan diberi script, kemudian tekan F9 untuk menuju panel Actions. Pada script di atas berarti bahwa jika user memilih jawaban yang salah maka akan ditampilkan frame yang ke-2 tanpa ada penambahan skor, sedangkan user memilih jawaban yang benar maka juga akan ditampilkan frame yang ke-2, tetapi penambahan skor satu poin.

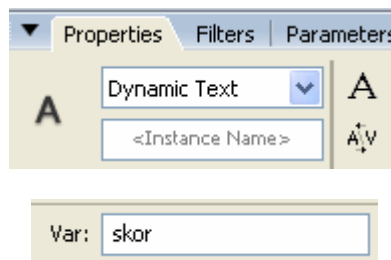
Perhatikan bahwa script di atas digunakan pada tombol pilihan pada frame 1, sedangkan pada frame 2, Anda tinggal mengganti menjadi 3, pada frame 3 diganti menjadi 4 dan seterusnya.

Oleh : Heribertus Heri Istiyanto, S.Si
 Email : sebelasseptember@yahoo.com
 Blog : http://istiyanto.com

13. Jika semua tombol pilihan sudah ditambahkan script, maka langkah selanjutnya adalah membuat skor pada frame terakhir. Pilih layer pertanyaan pada frame 6, hapus pertanyaan yang ada dan buat teks:

Skor Anda
 Jumlah soal = 5
 Jawaban benar =
 Prosentase benar =

14. Buat dynamic text: 100, di sebelah kanan teks: “Jawaban benar” dan beri nama variabel skor.



Gambar 1.10: Memberi nama variabel

15. Buat dynamic text: 1000, di sebelah kanan teks: “Prosentase benar” dan beri nama variabel prosentase.

16. Ubahlah script pada layer action frame 1 menjadi seperti berikut:

```

1 stop();
2 skor=0;

```

Gambar 1.11: Script lengkap pada frame 1 layer action

17. Ubah pula script pada layer action frame 6 menjadi seperti berikut:

```

1 stop();
2 prosentase=(skor/5)*100 + "%";

```

Gambar 1.12: Script lengkap pada frame 6 layer action

18. Masukkan tombol dari Library dan tambahkan teks: “Ulangi Kuis”, di layer pertanyaan frame 6, tujuannya adalah agar user dapat mengulangi kembali kuis jika user ingin mencoba kembali.

19. Pilih tombol dan tambahkan script berikut:

```

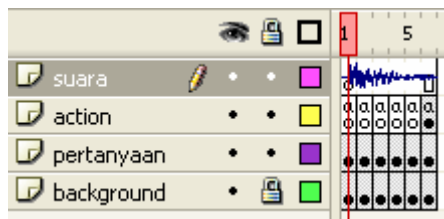
1 on (release) {
2 gotoAndPlay(1);
3 }

```

Gambar 1.13:Script pada tombol

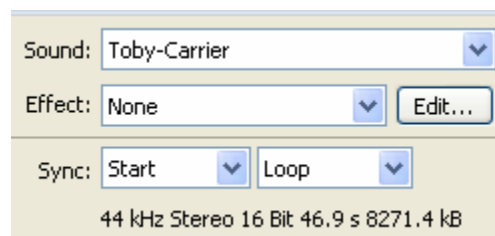
20. Lakukan test movie (Ctrl+Enter) untuk melihat hasilnya.

21. Jika Anda ingin memasukkan suara ke dalam kuis, maka tambahkan satu layer dan beri nama suara. Masukkan suara yang sudah Anda impor ke Library. Setelah itu pilih layer suara dan drag file suara dari Library ke stage.



Gambar 1.14:Menambahkan layer suara pada tombol

22. Gantilah properti suara dari Repeat menjadi Sync: Start, Loop pada panel Properties.



Gambar 1.15: Pengaturan properti suara

23. Lakukan test movie (Ctrl+Enter) untuk melihat hasilnya.

Oleh : Heribertus Heri Istiyanto, S.Si
 Email : sebelasseptember@yahoo.com
 Blog : <http://istiyanto.com>

Saran dan kritik sangat kami harapkan ...